

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

LUCIANA GONÇALVES GOMES SILVA

**Confrontando a fantasia com a realidade
através das histórias infantis na classe de
alfabetização**

**Porto Alegre
2018**

LUCIANA GONÇALVES GOMES SILVA

**CONFRONTANDO A FANTASIA COM A
REALIDADE ATRAVÉS DAS HISTÓRIAS
INFANTIS NA CLASSE DE ALFABETIZAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

Orientador:
Marcelo Magalhães Foohs

Porto Alegre
2018

CIP - Catalogação na Publicação

Silva, Luciana Gonçalves Gomes

Confrontando a fantasia com a realidade através das histórias infantis na classe de alfabetização /

Luciana Gonçalves Gomes Silva. -- 2018.

56 f.

Orientador: Marcelo Magalhães Foohs.

Trabalho de conclusão de curso (Especialização) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Centro de Estudos Interdisciplinares em Novas Tecnologias da Educação, Mídias na Educação, Porto Alegre, BR- RS, 2018.

1. Alfabetização. 2. Fantasia. 3. Realidade. 4. Histórias infantis. I. Foohs, Marcelo Magalhães, orient. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Vice-Reitora: Profa. Jane Fraga Tutikian

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Celso Giannetti Loureiro Chaves

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. Leandro Krug Wives

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus em primeiro lugar por ter me proporcionado a oportunidade de ampliar os meus conhecimentos através do curso de Especialização em Mídias. Também sou grata ao meu esposo e ao meu filho, meus companheiros de todos os momentos, pelo apoio e carinho durante o percurso de estudos.

RESUMO

O presente trabalho consiste na apresentação do projeto desenvolvido na classe de alfabetização tendo como ponto de partida as imagens apresentadas nas histórias infantis trabalhadas em sala de aula. Sabe-se que as imagens coloridas das histórias chamam a atenção das crianças e, agregadas à intervenção docente, é possível levá-las a reflexão de muitas situações que ocorrem no contexto social em que elas estão inseridas. O ensino na classe de alfabetização, dessa forma, não fica restrito somente na codificação e decodificação de letras e sons. Ao mesmo tempo em que se alfabetiza a criança desenvolve também noções e reflexões de situações que estão bem próximas a ela pelos confrontos do conteúdo exibido nas fantasias das histórias contadas com situações da realidade existente. Trata-se de uma proposta que permite ao educando participar de situações lúdicas que envolvem o desenvolvimento da criatividade e do prazer à leitura, a fim de que o mesmo possa interagir no contexto social. O uso das imagens em sala de aula torna as aulas mais atrativas possibilitando um aprendizado significativo. O trabalho apresenta a fundamentação teórica que serviu como um guia para a prática pedagógica, a metodologia realizada e os resultados alcançados a partir da análise das atividades desenvolvidas.

Palavras-chave: Alfabetização. Fantasia e realidade.

ABSTRACT

The present work consists of the presentation of the project developed in a literacy class, starting from the images presented in the children's stories worked in classroom. It is known that the colorful images of the stories bring the children's attention and added to the teacher's intervention, it is possible to reflect them in many situations that occur in the social context in which they are inserted. Teaching in a literacy class, in this way, is not restricted only in the codification and decoding of letters and sounds. At the same time that the child is literate, he also develops notions and reflections of situations that are very close to him by the confrontations of the content exhibited in the fantasies of the stories told with situations of the existing reality. It is a proposal that allows the learner to participate in playful situations that involve the development of creativity and pleasure in reading, so that he can interact in the social context. Using the images in the classroom makes classes more attractive for more meaningful learning. The paper presents the theoretical basis that serves as a guide for the pedagogical practice, the methodology performed and the results achieved from the analysis of the activities developed.

Keywords: Literacy. Fantasy and reality.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Roteiro	15
Figura 2 – Desenho	20
Figura 3 – Desenho.....	20
Figura 4 – Jogo da trilha	21
Figura 5 – Mural de bilhetes.....	23
Figura 6 – Desenho.....	26
Figura 7 – Desenho.....	26

LISTA DE TABELAS

Tabela 1. -Descrição os estágios de desenvolvimento cognitivo Piaget	41
--	----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AEE Atendimento Educacional Especializado

BNCC Base Nacional Comum Curricular

MEC Ministério da Educação

UFRGS Universidade Federal do Rio Grande do Sul

TDAH Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
1.1 Justificativa	12
1.2 Objetivo geral.....	13
1.3 Objetivos específicos.....	13
2 METODOLOGIA	15
2.1 Organização da proposta	15
2.2 Sujeitos envolvidos.....	16
2.3 Avaliação	17
3 DESENVOLVENDO O PROJETO	18
3.1 Contos tradicionais	18
3.2 Chapeuzinho vermelho.....	18
3.3 Pinóquio.....	21
3.4 Maria vai com as outras.....	24
4 ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO	28
5 PLANEJAMENTO: PEDAGOGIA DE PROJETOS	31
5.1 Oralidade e escrita	32
5.2 A fantasia nos livros infantis	33
5.3 As imagens e o contexto social	34
6 O PAPEL DO PROFESSOR	36
7 LUDICIDADE NA SALA DE AULA	38
8 CONTRIBUIÇÕES DAS TEORIAS DE PIAGET	40
8.1 A criança e a representação.....	42
9 ANÁLISE DOS DADOS	43
10 CONSIDERAÇÕES FINAIS	47
REFERÊNCIAS	49
APÊNDICE A	51
APÊNDICE B	52
APÊNDICE C	53
ANEXOS	54

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho de conclusão do Curso de Mídias na Educação visa relatar o projeto de pesquisa desenvolvido em uma classe de alfabetização, especificamente na turma de 2º ano do ensino fundamental, durante o período de três semanas no ano de 2018, na escola de turno integral no município de Guaíba.

O teor do projeto também abrange informações relacionadas às atividades aplicadas na turma com o intuito de proporcionar um ambiente alfabetizador lúdico e reflexivo colocando em prática as aprendizagens construídas ao longo do curso, observando diariamente a contribuição das imagens para a aprendizagem das crianças.

1.1 Justificativa

A sociedade passa por constantes mudanças e transformações devido ao avanço da ciência e da tecnologia. Esta sociedade caracteriza-se pela rapidez e abrangência de informações. Sendo assim, a instituição escolar não é mais o único lugar de acesso às informações.

Considerando este contexto dinâmico em que as mudanças tecnológicas, culturais e científicas invadem o cenário social é de extrema importância que a escola desempenhe o seu papel de levar o educando a refletir sobre as informações que estão ao seu redor. As informações obtidas através dos meios de comunicação têm influenciado as pessoas. O gasto e o consumo elevado em produtos para acompanhar a moda tem afetado a saúde e o emocional das pessoas causando a ansiedade. A baixa autoestima, ao se contemplar padrões de beleza, também é outro fator de influência negativa na vida da população. Sendo assim, aquele que não consegue acompanhar os modelos apresentados acaba se sentindo excluído e fora dos padrões sociais. Segundo Cury (2008, p.63) “Cada imagem dos modelos nas capas das revistas, nos comerciais e nos programas de TV é registrada na memória, formando matrizes que discriminam quem está fora do padrão.” É possível perceber até mesmo no comportamento das crianças as influências transmitidas pelas imagens. Cabe ressaltar que as classes menos privilegiadas, na sua maioria, têm acesso às informações seja pelas redes sociais ou pela mídia impressa.

A escola inserida nesse contexto social não consegue acompanhar o dinamismo devido à falta de recursos e de mão de obra qualificada para dar conta da demanda social. Observa-se que, em muitas instituições de ensino, há sala de audiovisual, de informática e ferramentas

tecnológicas, porém, nem sempre há wi-fi disponível e mão de obra qualificada dos professores ou alguém, que os auxilie na escola. Já em outras não há amparo tecnológico necessário para dar suporte ao ensino.

As crianças em fase de alfabetização, em muitos casos, ficam em segundo plano na escola e as atividades de informática são prioridade do ensino fundamental séries finais ou ensino médio. Sendo assim, o aluno que está sendo alfabetizado é levado somente a ler e a escrever e as outras atividades e reflexões são deixadas para os anos posteriores.

Analisando este fato é possível realizar um trabalho pedagógico exitoso em que o aluno pode ser levado à reflexão. Os livros de histórias infantis são recursos presentes na vida de um educador e podem enriquecer o trabalho pedagógico se forem bem selecionados, pois as imagens atraem as crianças e podem favorecer um aprendizado significativo.

De acordo com Piasse e Araújo (2012, p.49):

Mais um aspecto merece destaque: a questão das imagens. Tal como a caracterização dos atores, espaço e tempo, percurso das narrativas e contrariedades, as imagens podem e devem ser objetos de análise. Como já discutimos o livro infantil de hoje é fundamentalmente baseado na imagem. É recomendável estarmos atentos ao sugerido pelas imagens dos livros que usamos, principalmente porque essas imagens serão, muito possivelmente, o maior foco de atenção das crianças.

Não se pode esperar por ferramentas tecnológicas de última geração, é possível iniciar um trabalho exitoso com recursos já existentes como ponto de partida para que a escola cumpra o seu papel na formação de indivíduos ativos e reflexivos na sociedade atual.

1.2 Objetivo geral

O objetivo deste trabalho é a avaliação da utilização de recursos midiáticos já existentes na escola, a fim de proporcionar um ambiente alfabetizador caracterizado pelo lúdico e pela reflexão. As histórias infantis possuem imagens e narrativas atrativas com problemáticas que podem ajudar o educando a compará-las com situações da vida real. Sendo assim, além da prática da leitura e da escrita, o educando é levado a realizar atividades lúdicas que reforçam valores humanos e o pensar sobre hábitos e atitudes mostradas pelos meios de comunicação.

1.3 Objetivos específicos

-Despertar o prazer da leitura

-Desenvolver o raciocínio lógico, a criatividade e a atenção

- Proporcionar a reflexão sobre a realidade existente
- Avaliar a influência das imagens no aprendizado dos alunos
- Observar a atenção dos alunos no momento da história
- Analisar o reconto das histórias por parte dos educandos

2 METODOLOGIA

2.1 Organização da proposta

O planejamento construído baseia-se numa pesquisa de caráter qualitativo a partir da observação diária do desempenho dos educandos no trabalho desenvolvido com as histórias infantis. Considerando a realidade social e a proposta da escola de trabalhar com as áreas do conhecimento, foram elaboradas atividades a partir de imagens significativas apresentadas nas páginas dos livros trabalhados fazendo uma conexão com as demais atividades do dia. As imagens servem como eixo norteador para cada aula que, iniciada com uma leitura, é relacionada com fatos da realidade social sendo revigorados pela dramatização das histórias, desenhos, jogos, brincadeiras, diálogo e demais atividades pertinentes à alfabetização com imagens de fonemas e letras. Além dos livros impressos, as atividades abrangem recursos como o vídeo e músicas infantis tocadas no violão, brincadeiras e jogos elaborados pela autora do projeto (em anexo). Pensando na organização da turma foi elaborado um roteiro de imagens para contemplar alunos alfabetizados e não alfabetizados, e, no início de cada aula, o material é analisado com a turma para que todos possam saber o passo a passo de cada tarde.

Figura 1: Roteiro da aula



Fonte: sala de aula

Os jogos utilizados foram o jogo da memória, bingo, jogo da trilha e formação de palavras. As brincadeiras realizadas foram morto vivo, chefe manda e cantigas de roda.

2.2 Sujeitos envolvidos

O projeto foi desenvolvido na turma de 2º ano do ensino fundamental em uma escola da rede estadual de ensino.

A escola em tempo integral, para os alunos dos anos iniciais, com entrada às 8h e saída às 16h, é situada no bairro Cohab, município de Guaíba, Rio Grande do Sul, Brasil. No turno da manhã, os alunos têm aula com a professora regente onde é desenvolvido o ensino globalizado. Ao meio dia, as crianças trocam de professora e vão almoçar no refeitório. No turno da tarde, denominado turno integral, de acordo com o regimento da escola, é desenvolvido um trabalho pedagógico de caráter lúdico baseado nas instruções da professora regente. Nos anos finais, do 6º ao 9º ano os alunos frequentam apenas um turno.

A localização da instituição escolar é caracterizada por ruas asfaltadas com saneamento básico e vários estabelecimentos comerciais à sua volta. Nos bairros próximos há algumas invasões com casas de material muito precário.

O prédio escolar, em boas condições, apresenta dois andares com dois acessos por escadas. Há vinte salas de aula, sala de vídeo, sala de informática, em desuso por falta de manutenção e equipamentos precários, biblioteca, brinquedoteca, sala dos professores, sala da equipe diretiva, sala da supervisão escolar e orientação educacional, sala de AEE, brinquedoteca, duas cozinhas, refeitório com capacidade para 150 crianças, quadra coberta e duas pracinhas.

O quadro de professores é composto por servidores concursados e contratados. Os demais funcionários da cozinha e da limpeza, denominados agentes educacionais, são todos concursados. A escola não possui monitores e as professoras dos anos iniciais trabalham oito horas diárias sem intervalo para almoço. A equipe diretiva é composta pela diretora, vice-diretora do turno da manhã e vice-diretor do turno da tarde. Há coordenadora pedagógica e supervisora. Não há orientadora educacional para atendimento aos alunos.

A turma selecionada para o desenvolvimento do projeto é composta por vinte e quatro alunos, sendo doze meninos, entre eles um que apresenta TDAH, e doze meninas. Os pais, na sua maioria, trabalham durante o período em que as crianças estão

na escola e, muitas delas, são buscadas pelos irmãos mais velhos ou pelas babás. As crianças demonstram um comportamento agitado e com frequência há conflitos entre certos meninos. Além disso, apresentam interesse pelas histórias infantis, desenho e escrita de texto.

A sala de aula possui o cantinho da leitura e o cantinho dos jogos, ambos montados com recursos adquiridos pela professora regente da turma.

2.3 Avaliação

A avaliação do trabalho foi realizada através do registro do desempenho das crianças através do desenho e da escrita nas atividades propostas. As atividades foram filmadas e registradas em uma planilha anexada ao diário de classe. Os relatos dos alunos nos momentos de diálogo orientado e os instrumentos de avaliação serviram como base para a análise dos dados.

3 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Durante o período de três semanas foram lidas histórias que fazem parte do Projeto de pesquisa, considerando a proposta lúdica da escola em tempo integral. Nos anexos, estão as fotos dos recursos utilizados para a realização das atividades. Considerando a formação da criança como um indivíduo integral, de acordo com BNCC/2018 que orienta a um trabalho pedagógico que envolva as diferentes áreas do conhecimento, as atividades também envolvem tarefas nas áreas da Linguagem, Ciências da natureza e Matemática.

3.1 Contos tradicionais

Os contos tradicionais são antigos gêneros literários orais que passam de geração a geração sofrendo algumas variações que eram influenciadas pela linguagem e recursos utilizados de acordo com a época. De acordo com Oliveira (2008) os contos são universais, pois se referem às épocas e diversos locais.

Oliveira (2008) também defende que as referências de tempo e lugar não apresentam muita importância e, por isso, a maioria deles inicia com “Era uma vez...” Outro aspecto analisado é que a universalidade dos contos tem a tendência à magia, ao sonho e à fantasia. A estrutura dos contos também não se altera respeitando uma sequência de situação inicial com motivo, situações, resoluções e um final feliz.

3.2 Chapeuzinho vermelho

A primeira história trabalhada foi Chapeuzinho vermelho que desencadeou as demais atividades da semana. Esta história relata situações que ocorrem atualmente em nossa sociedade. No início relata as orientações da mãe. No meio relata os perigos do percurso até a casa da vovó e o problema gerado pela desobediência. O final mostra a solução para o problema gerado e o arrependimento.

CHAPEUZINHO VERMELHO

Era uma vez uma senhora que tinha uma filha. Ela lhe deu um capuz vermelho de presente e a menina passou a ser conhecida como a Chapeuzinho vermelho. Um dia, a avó de Chapeuzinho estava doente e sua mãe mandou que ela levasse uma cesta de doces para a sua vovó. Mas antes dela sair, a mãe recomendou a filha que não conversasse com estranhos e que a mesma fosse pelo caminho conhecido. Após as orientações da sua mãe, Chapeuzinho partiu. No caminho da floresta, aparece o lobo mau que, observando a menina, se aproxima e inicia o assunto:

-Olá, menina! Qual é o seu nome? Ela, esquecendo das orientações da sua mãe, responde:

-Olá, sou a Chapeuzinho vermelho. O lobo continua:

-Onde vais?

-Vou à casa da vovozinha que está doente. Sua casa fica ao final da floresta e vou levar uns docinhos para ela. O lobo prosseguiu a conversa:

-Este caminho que você está indo é muito longe. Pegue um atalho por outro lado que tem lindas flores no caminho. Pegue umas para levar a vovó. Ela vai adorar!

-Boa ideia! Disse a menina e seguiu o caminho orientado pelo lobo.

O lobo segue rapidamente para a casa da vovó e chega antes da Chapeuzinho. Ele bate na porta, entra e come a vovó. Depois disso, veste uma de suas roupas e deita na sua cama.

Quando a menina chega já percebe a voz estranha e questiona:

- Que olhos tão grandes, vovozinha!

- É para te ver melhor.

-Que orelhas tão grandes, vovozinha!

-É para te ouvir melhor.

-Que nariz tão grande, vovozinha!

-É para te cheirar melhor.

-Que boca tão grande, vovozinha!

-É para te comer!

O lobo salta de cama e vai atrás de Chapeuzinho que logo sai correndo pela floresta. Um caçador que passava ali por perto ouve o grito de socorro e prende o lobo. O lobo, por sua vez, relata o ocorrido. O caçador tira a vovó de dentro do lobo. A vovozinha sendo uma pessoa experiente dá uns conselhos ao lobo que, arrependido, logo pede perdão. Todos viveram felizes para sempre.

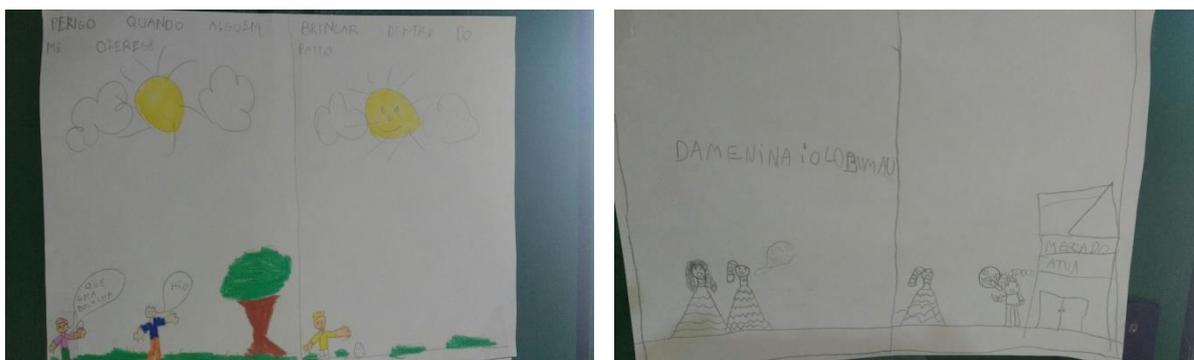
Durante a semana, foram desenvolvidas as seguintes atividades:

Em Linguagens, na sequência da leitura da história, fizemos os seguintes questionamentos: o que pode acontecer na vida real que também ocorreu na história? Os animais falam na vida real? O que pode ser comparado a um lobo, como foi o da história? O problema ocorrido poderia ser evitado? Como? Quais os perigos que encontramos ao redor da nossa escola? As mães/pais ou responsáveis orientam vocês? Após este momento as

crianças foram convidadas a recontar voluntariamente a história ouvida com auxílio dos fantoches de e.v.a¹ fixados com velcro no livro confeccionado pela pesquisadora/professora com o mesmo tipo de material. Houve muita motivação e alguns alunos demonstraram ansiedade levantando a mão para falar, mas sempre atentos aos colegas.

Na proposta de atividade, as crianças desenharam situações em que elas podem evitar os perigos atuais.

Figuras: (2 e 3): Desenho das crianças



Fonte: Dados da pesquisa

Na figura 2 o aluno mostrou duas opções para evitar problemas. O primeiro desenho mostra uma pessoa desconhecida oferecendo bolacha na rua e a criança dizendo não. No segundo desenho ele apresenta a criança brincando dentro do pátio de sua casa. Na figura 3 a aluna mostrou uma criança acompanhada de uma pessoa estranha, que segundo ela, estava com pensamento de lobo mau. No segundo desenho ela mostra outra pessoa estranha oferecendo doce para a criança no mercado próximo à escola. Fato que segundo ela aconteceu com a sua prima.

No decorrer da semana, ainda na área das linguagens, trabalhamos a formação de palavras enfatizando os fonemas das letras V de vermelho e F de floresta a partir das imagens (em anexo). As crianças formaram palavras e registraram no caderno.

Também trabalhamos a produção textual e a formação de palavras nos jogos que foram registradas nos cadernos. As crianças realizaram, na quadra da escola, a brincadeira vamos passear na floresta enquanto o seu lobo não vem.

Em Ciências da natureza, trabalhamos a paisagem natural e cultural, fazendo comparações oralmente com as cenas do livro lido, dialogando sobre as influências dos seres

¹ E.v.a - sigla que significa etil vinil acetilico; placa emborrachada e endurecida utilizada para trabalhos manuais.

humanos. Esta atividade foi registrada em folhas através da montagem das paisagens a partir do recorte e colagem realizados pelos alunos.

Na Matemática, realizamos o jogo da trilha. Foram propostas atividades de raciocínio lógico com cálculos e desafios matemáticos dentro dos bolsos do jogo. O jogo é organizado em duas equipes sendo as meninas a Chapeuzinho vermelho e os meninos o lobo mau. Um componente de cada equipe, por sua vez, joga o dado e conforme a quantidade representada no mesmo é o número de casas a serem trilhadas. Mas para isso é necessário pegar o desafio de raciocínio dentro do bolsinho do jogo que poderá ser representado por uma imagem de situação do contexto social ou de raciocínio lógico. Se a equipe responder corretamente avança as casas, caso contrário permanece na mesma. Vence quem chegar primeiro. Após o vencedor chegar é feita uma análise. Se o lobo chegar primeiro é confrontado as situações de perigo que as crianças se encontram na atualidade, se for a Chapeuzinho vermelho é enfatizada as situações que favorecem a segurança das crianças como a obediência aos pais entre outros. O ganhador foi o lobo mau e dialogamos, mais uma vez, sobre os perigos que as crianças enfrentam.

Figura 4 - Jogo da trilha



Fonte: sala de aula

3.3 Pinóquio

Na segunda semana foi lida a história do Pinóquio.

PINÓQUIO

Era uma vez um velho carpinteiro chamado Gepeto. Como morava sozinho resolveu da fazer um boneco de madeira. Ao terminar seu trabalho ficou muito feliz e chamou o boneco de Pinóquio.

Gepeto ficou muito contente e surpreso, ao perceber que, depois de pronto, o boneco criou vida. Feliz da vida, Gepeto arrumou roupas e vestiu Pinóquio.

Seu desejo agora era fazer dele um menino educado. Comprou lápis e caneta para o menino e colocou-o na escola. No caminho da escola passou em frente a um circo. Tomado pela curiosidade resolveu entrar. Como não tinha dinheiro para a entrada, vendeu seu caderno. O dono do circo queria ficar com Pinóquio. Ele implorou muito até que o homem acabou deixando Pinóquio ir embora. Como o dono do circo era um homem bom, acabou dando-lhe algumas moedas de ouro para que levasse a seu pai. Na volta para casa, Pinóquio foi seguido por dois malandros que acabaram roubando as suas moedas de ouro. Triste por ter desobedecido a seu pai Gepeto, ele resolveu voltar para casa. Com medo de contar a verdade para o seu pai, Pinóquio inventou muitas mentiras. Cada vez que ele pensava numa mentira, que iria contar a seu pai, o seu nariz crescia um pouco mais.

Vendo que Pinóquio não chegava, Gepeto saiu à procura do menino por toda a parte durante vários dias. Com grande desejo de encontrar o menino, Gepeto foi até o mar e acabou sendo engolido por uma baleia.

Pinóquio chegando a casa soube que o seu pai estava a sua procura. Soube que tinha sido engolido por numa baleia. Ele foi até o mar para tentar salvá-lo e foi engolido também. Grande foi a surpresa de Gepeto quando viu Pinóquio. Assim que a baleia abriu a boca, ambos fugiram.

Os dois voltaram para casa, Pinóquio pediu desculpas ao pai pela desobediência. Ele disse que não mentiria mais e com isso seu nariz voltou ao tamanho normal. A fada o transformou em um menino de verdade. Deste dia em diante Gepeto e Pinóquio viveram felizes para sempre.

A partir da história lida, foram propostas no decorrer da semana, atividades:

Em Linguagens, após a leitura da história realizamos o diálogo sobre a narrativa em questão. Tivemos também o momento do reconto da história por alunos voluntários. Dessa vez mais alunos participaram demonstrando o domínio da ansiedade aguardando a oportunidade de falar sem levantarem as mãos.

Na sequência, eles elaboraram bilhetes dando conselhos para o boneco da história.

Figura 5: Mural de bilhetes



Fonte: Dados da pesquisa obtidos na sala de aula

Oralmente foi feito um desafio à turma. Eles teriam que imaginar que o menino Pinóquio leu os bilhetes e mudou o seu comportamento. Novamente foram feitas intervenções através do diálogo questionando os tipos de mudanças. No decorrer da semana, ainda na área das linguagens, trabalhamos com a brincadeira morto vivo (adaptada) na quadra da escola. A pesquisadora/professora levantava as imagens de objetos, animais, plantas e pessoas (recortadas de encartes) uma de cada vez. Se a imagem mostrada fosse um ser vivo os alunos tinham que ficar em pé e se fosse sem vida, as crianças teriam que se abaixar. Além disso, foram realizadas atividades de recorte, colagem e pintura e dobradura da baleia. Na musicalização trabalhamos a cantiga A barata diz que tem (domínio público). Enquanto as crianças cantavam a professora tocava violão. A seguir conversamos sobre as mentiras da

barata. Oralmente falamos sobre as rimas da cantiga e as crianças sem errar respondiam com convicção filó rima com só, formatura dura assim por diante. Até os alunos ainda não alfabetizados participaram demonstrando segurança nessa tarefa. A partir das imagens de fonemas (em anexo), foram enfatizados os fonemas das letras P de Pinóquio e B de boneco. As crianças tiveram que completar palavras com a letra certa.

Em Ciências da Natureza, a atividade proposta foi realizada em uma folha confeccionada pela pesquisadora/professora a partir da imagem do livro lido. Nessa tarefa a professora mostrava uma página de cada vez da história e as crianças tinham que observar a cena e completar a tarefa da folha desenhando seres sem vida como o boneco de madeira e de seres vivos como o menino Pinóquio.

Na Matemática, realizamos jogos como o bingo da adição e da subtração. Cada aluno recebia uma cartela apenas com resultados. No quadro estava fixado o quadro de pregas com vinte cartelas viradas para trás. Em cada cartela havia um problema matemático que a turma tinha que resolver mentalmente. Um aluno de cada vez ia ao quadro, virava a cartela e lia para a turma, se não fosse alfabetizado era lido pela docente. Após a avaliação das respostas pela professora, quem tivesse o resultado da questão marcava a resposta com tampinhas de garrafa pet, distribuídas antes de iniciar o jogo. O aluno que marcasse todas as respostas e gritasse bingo seria o vencedor. A atividade foi realizada com entusiasmo e participação de todos os alunos.

3.4 Maria vai com as outras

Na terceira semana foi lida a história Maria vai com as outras, de Sílvia Orthof. A personagem principal copiava atitudes sem pensar. Este fato estava ocorrendo na turma e eles conseguiram relacionar quando colocavam apelidos apenas por copiar do colega.

MARIA VAI COM AS OUTRAS

Era uma vez uma ovelha chamada Maria. Onde as outras ovelhas iam, Maria ia também.

As ovelhas iam pra baixo, Maria ia pra baixo.

As ovelhas iam pra cima, Maria ia pra cima.

Maria ia sempre com as outras.

Um dia todas as ovelhas resolveram comer salada de jiló. Maria detestava jiló, mas

como todas as ovelhas comiam jiló, Maria comia também. Que horror! Foi quando de repente, Maria pensou: “Se eu não gosto de jiló, por que é que eu tenho que comer salada de jiló?”

Maria pensou, suspirou, mas continuou fazendo o que as outras faziam.

Até que as outras ovelhas resolveram pular do alto do corcovado pra dentro da lagoa.

Todas as ovelhas pularam. Pulava uma ovelha, não caía na lagoa, caía na pedra, quebrava o pé e chorava: mé!! Pulava outra ovelha, não caía na lagoa, caía na pedra, quebrava o pé e chorava, mé!

E assim quarenta e duas ovelhas pularam, quebraram o pé e choravam: mé, mé, mé!!

Chegou a vez de Maria pular. Ela deu uma requebrada. Entrou num restaurante e comeu uma feijoada. Agora, mé! Maria vai para onde caminha seu pé.

Assim como nas histórias anteriores, foram propostas atividades nas diferentes áreas do conhecimento:

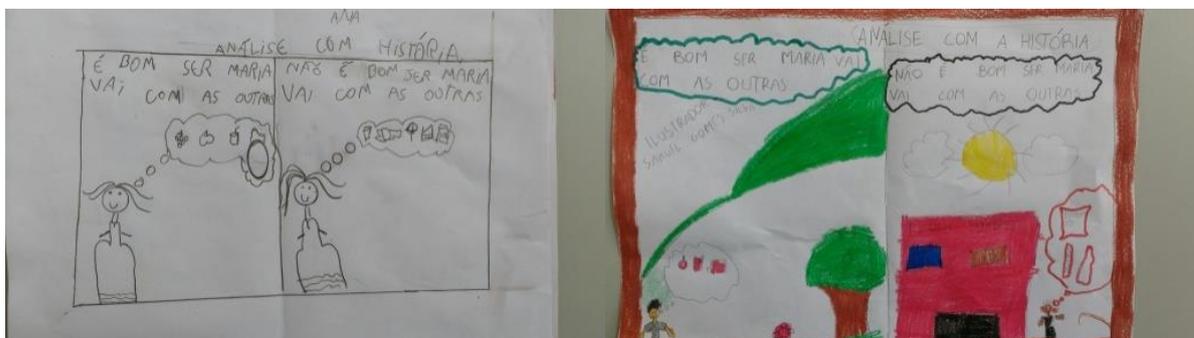
Em Linguagens, no decorrer da semana, os alunos também elaboraram a sua própria lista de atitudes boas e ruins baseadas nas notícias trazidas oralmente e nos acontecimentos ocorridos na sala de aula. Também receberam uma atividade em que elas deveriam pintar as atitudes boas e marcar um x nas atitudes ruins.

Na quadra da escola, fizemos a brincadeira chefe manda. Mas antes de agir eles teriam que pensar sobre a ordem dada. A pesquisadora/professora dizia: Chefe manda bater no colega ao lado. Chefe manda abraçar alguém. Chefe manda pular bem alto. Chefe manda dar risadas. Chefe manda beliscar alguém. Chefe manda riscar na classe. E assim sucessivamente. Quem obedecesse aos comandos errados saía da atividade. As crianças acharam divertida esta brincadeira e participaram demonstrando entender o propósito, pois ninguém saiu da tarefa. Ao final receberam pirulito e refletimos que atitudes bem pensadas nos proporcionam bons momentos. A partir das imagens dos fonemas e intervenção oral, as crianças tinham que fazer desenhos com a letra M de Maria e N de não.

Em Ciências da natureza, trabalhamos os alimentos saudáveis e não saudáveis, reforçando a proposta orientada pela professora regente da turma. Começamos pelos lanches das crianças. Elaboramos uma lista coletiva dos alimentos. Aproveitando a história lembramos que a Maria, personagem principal, não gostava de jiló e acabou comendo por ser influenciada pelas outras ovelhas. Questionamos: Em que momento nos sentimos

influenciados por outros na nossa alimentação? As crianças responderam que pelos lanches dos próprios colegas e pelas propagandas e imagens. Um dos meninos relatou que quando ia ao mercado via os salgadinhos e sentia vontade de comer. Ele pedia a mãe para comprar e ela sempre comprava. Tratando-se da alimentação, cada aluno registrou na folha em que situação seria bom ser Maria vai com as outras.

Figura (6 e 7): Desenho das crianças



Fonte: Dados da pesquisa

Foi possível observar a compreensão das crianças através do desenho. As figuras 5 e 6 mostram algumas representações de situações diárias relacionadas à alimentação. No lado esquerdo, é bom ser Maria vai com as outras. Já no lado direito, não é bom ser Maria vai com as outras.

Na Matemática as crianças copiaram no caderno alguns cálculos e resolviam com auxílio de material concreto (tampinhas de garrafa pet). Na sequência corrigimos tudo coletivamente. Um aluno de cada vez ia ao quadro, (sendo Maria vai com as outras), e resolvia o cálculo com auxílio oral da turma. Após o término do cálculo, todos batiam palmas para o colega.

Para finalizar o projeto de pesquisa fizemos uma festa à fantasia, com máscaras trazidas pela pesquisadora/professora. Cada aluno ia à frente do quadro e dizia que personagem era e de qual história tinha saído (podia ser das histórias do projeto ou da sua preferida). Foi um momento prazeroso com muita diversão. O interessante que ninguém se sentiu envergonhado, pois estavam representando um personagem.

Além de se divertir, cada criança teve a oportunidade de apreciar os personagens que os colegas escolheram demonstrando muito respeito e atenção. Foi notável a aprendizagem dos alunos.

Após a realização deste trabalho em sala de aula, a turma foi para o pátio da escola e aproveitaram o recreio para a realização do desfile de máscaras.

4 ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Quando o assunto é a alfabetização, logo surge a ideia da prática de leitura e de escrita desde o ensino das letras, sílabas e palavras das frases ao texto, baseadas nos métodos analíticos ou sintéticos com textos registrados nas cartilhas. Estas metodologias, parecidas em muitos aspectos, acreditavam que o aluno deveria ter a prontidão relacionada ao desenvolvimento de habilidades perceptivas e motoras. Na sequência começavam a aprender por meio de técnicas de memorização as letras isoladas, fonemas, sílabas e por fim o acesso a textos por meio da codificação e decodificação das letras. Acreditava-se que todos aprendiam do mesmo jeito e, assim, todos vivenciam igualmente as mesmas atividades em uma turma. O fracasso escolar era relacionado somente à falta de capacidade do aluno. O trabalho docente não era avaliado, sendo ele o detentor do saber.

Independente dos métodos antigos convém ressaltar que desde cedo as crianças vivenciam situações com a língua oral através do diálogo com outras crianças e adultos. A linguagem faz parte do dia a dia das pessoas e atualmente em nossa sociedade, com muitos estímulos devido ao grande avanço da tecnologia e o rápido acesso às informações, os alunos já chegam à escola com informações adquiridas pelos diferentes meios de comunicação. Com as crianças em fase de alfabetização também ocorre dessa forma. O mesmo acontece com a escrita, pois muitas crianças mesmo sem frequentar, a pré-escola já têm acesso ao mundo das letras, pois elas observam a escrita de palavras em diferentes situações como nas placas, cartazes, rótulos, embalagens, livros, revistas e muitos outros recursos. Sendo assim, cabe à instituição escolar ampliar as experiências dos educandos para que eles se tornem sujeitos ativos no contexto social em que estão inseridos.

Nesse aspecto, Rios e Libânio (2009, p.33) comentam que:

Em nossa sociedade, todo cidadão, qualquer que seja seu grau de escolaridade ou posição social, está imerso no mundo letrado, assim como o aluno que chega à escola, quando ainda não alfabetizado, já faz parte desse mundo e interage com a cultura da escrita. No entanto, é na escola que se adquire o domínio da língua oral e escrita, para a participação efetiva na comunicação e no exercício da cidadania

Com o passar dos anos, principalmente a partir dos anos 80, pesquisas desenvolvidas por Emilia Ferreiro e Ana Teberosky (1993) sobre a Psicogênese da Língua Escrita, baseados nos estudos de Piaget em que os conhecimentos são adquiridos a partir da ação do sujeito com o objeto de conhecimento, têm dado um novo rumo às práticas de alfabetização. Segundo as pesquisadoras, a criança passa por uma aquisição conceitual e busca a aprendizagem de

acordo com a construção do raciocínio lógico e passa por níveis de conceitualização e revela as hipóteses através da escrita. Cada nível é definido como:

Hipótese pré-silábica: a criança apresenta registros aleatórios, colocando letras quaisquer sem a correspondência entre grafema e fonema.

Hipótese silábica: neste nível a criança escreve uma letra para cada sílaba podendo ou não ter relação com grafema e fonema.

Hipótese silábica- alfabética: é o período de conflito, hipótese intermediária em que a criança já percebe a relação quantitativa de letras e sons.

Hipótese alfabética: nível que ocorre a correspondência entre a escrita e a sua forma convencional.

Hipótese alfabética ortográfica: nível em que a criança começa a se preocupar com a ortografia.

A importância do uso e função da escrita no contexto social desenvolvido na escola, a partir da década de 90, passa a um novo conceito de alfabetização com o termo letramento. No Brasil, este termo não substituiu a palavra alfabetização, mas se tornou agregado a ela.

A alfabetização trata-se do domínio do código alfabético, a técnica de escrita, a codificação e decodificação da língua escrita. O letramento, por sua vez, refere-se à apropriação da língua escrita.

Soares (2000, p.39) afirma:

um indivíduo alfabetizado não é necessariamente um indivíduo letrado; o alfabetizado é aquele indivíduo que sabe ler e escrever; já o indivíduo letrado, o indivíduo que vive um estado de letramento, e não só aquele que sabe ler e escrever, mas aquele que usa socialmente a leitura e a escrita, pratica a leitura e a escrita, responde adequadamente as demandas sociais da leitura e da escrita.

Soares (1998, p.47) também destaca:

Alfabetizar e letrar são duas ações distintas, mas não inseparáveis, ao contrário: o ideal seria alfabetizar letrando, ou seja: ensinar a ler e a escrever no contexto das práticas sociais da leitura e da escrita, de modo que o indivíduo se tornasse, ao mesmo tempo, alfabetizado e letrado.

Considerando os aspectos da oralidade à escrita, Boquet e Batituci (2008) defendem que a escola deve estar pronta para ampliar a compreensão do mundo da criança por meio da linguagem oral e escrita considerando as experiências já adquiridas por ela.

Para Ferreira e Teberosky (1985), no desenvolvimento psicogenético, a escrita mantém relações estreitas com a linguagem, pois ela constitui um tipo específico de objeto substituto. Franchi (2012) defende que a alfabetização deve ancorar-se na linguagem que as crianças dominam ligando a conversa espontânea dos alunos, pois no espaço da oralidade que a escrita se torna significativa.

O mesmo autor relata:

Integrando-se a uma atividade oral intensa, as crianças podem melhor atribuir uma intenção significativa a seus escritos e, através dela, ir compreendendo a função significativa e o valor desse novo objeto de conhecimento. Em outros termos, é no âmbito da oralidade que os escritos das crianças, quer enquanto representação de pedaços de sua fala, quer como contexto de vida para a interpretação, ganham significação, por menores e mais fragmentários que sejam. (FRANCHI, 2012, p.107)

5 PLANEJAMENTO: PEDAGOGIA DE PROJETOS

A Pedagogia de projetos é uma proposta de trabalho pedagógico que engloba a atividade coletiva e cooperativa permitindo que o aluno seja o agente da sua aprendizagem. O aluno tem uma participação ativa no processo de construção do seu conhecimento através da interação com o seu meio.

Nesse sentido, Tornaghi (2010, p.147) afirma:

A aprendizagem não se restringe à acumulação de conteúdos ou a doses de informações isoladas. Ela é, efetivamente, um processo que ocorre de modo diferente em cada pessoa, que, por sua vez, está inserida em um contexto sócio-histórico. Logo, a aprendizagem ocorre nas interações que se estabelecem em um meio social, com as pessoas e com os instrumentos desse meio, percorrendo múltiplos caminhos e utilizando distintas linguagens de expressão.

Para isso, é necessário que o educador tenha conhecimento sobre a realidade dos educandos envolvidos nesse processo, bem como a clareza a respeito da sua concepção de ensino aprendizagem. Ou seja, é de fundamental importância que o docente saiba as características da faixa etária dos alunos, o que eles já possuem de conhecimento sobre o conteúdo e quais as intervenções pedagógicas apropriadas. Outro detalhe a ser considerado é a percepção do que está acontecendo na sociedade em que a escola está inserida para que os conteúdos a serem abordados possam estar relacionados com a realidade social para que o aluno possa refletir sobre o que está aprendendo.

Um planejamento rico inclui prática de leitura verbal e de imagem, prática de escrita individual e coletiva, jogos, brincadeira, diálogo, dança e música entre outros que de forma lúdica levam o educando a ter prazer na escola e aprender ao mesmo tempo, sem perder as características da infância. A integração entre diferentes áreas do conhecimento, linguagens, ciências e matemática, proporciona uma aprendizagem significativa ao educando, de modo que ele possa estabelecer relações do conteúdo às demais situações da demanda social que também são transmitidas pelas mídias.

De acordo com Prado (2005, p.14)

A pedagogia de projetos, embora constitua um novo desafio para o professor, pode viabilizar ao aluno um modo de aprender baseado na integração entre conteúdos das várias áreas do conhecimento, bem como entre diversas mídias (computador, televisão, livros) disponíveis no contexto da escola.

No projeto de trabalho com as histórias infantis agregamos as áreas do conhecimento promovendo a participação ativa das crianças em todas as atividades.

5.1 Oralidade e escrita

Contar histórias é uma prática muito antiga que passa de geração a geração e surgiu devido à necessidade dos seres humanos se comunicarem. Com o passar do tempo e o desenvolvimento da linguagem verbal, as pessoas começaram a narrar histórias umas as outras por meio de palavras. Mesmo com o avanço da tecnologia esta técnica de contar histórias ainda permanece. É o que afirma Pougy (2014, p. 172): “Ainda hoje, mesmo com grande quantidade de livros, revistas, quadrinhos, filmes, propagandas de TV, jogos e sites, o ato de contar histórias oralmente se mantém – muitas vezes acompanhada por música, bonecos e adereços”.

Ensinar é organizar situações para o educando aprender um determinado assunto, compreendendo ou desenvolvendo noções da complexidade do mundo em que ele está inserido. Sendo assim, o trabalho com histórias infantis, através dos livros impressos (muito trabalhado nas classes de alfabetização) pode contribuir muito no processo de ensino e de aprendizagem.

Analisando este contexto, Piassi e Araújo (2012, p. 37) ressaltam que: “Na tradição oral, as histórias são difundidas livremente e são acessíveis a todos, agora impressas elas se transformam em propriedade privada e passam a pertencer ao dono do livro.” Ou seja, terá um autor. Segundo os mesmos autores, o livro escrito e impresso permite a reprodução fiel das histórias, pois o leitor fará leitura do texto registrado.

O trabalho desenvolvido com a mídia impressa, por meio de revistas, jornais, receitas, histórias, entre outros, abrange diversos gêneros textuais e proporciona o contato com a linguagem e o enriquecimento do vocabulário do educando. Também é uma ferramenta de trabalho que estimula a oralidade, a leitura e a escrita dependendo da forma que será utilizada no ambiente escolar.

Cabe ao professor, buscar práticas inovadoras, dinâmicas e criativas pertinentes a proposta escolar para utilizar a mídia impressa agregada à oralidade. Sendo assim, a melhor forma para que o ensino tenha êxito é atrair a atenção do aluno, levando-o ao interesse do assunto, de forma que o mesmo interaja e compare as situações desenvolvidas com as situações em que ele está inserido. É levar o educando ao desenvolvimento da capacidade não

só de ler, por ser classe de alfabetização, mas propor desafios para o desenvolvimento da capacidade de ler e de interpretar o mundo, a fim de que o mesmo aprenda de forma significativa e com sentido.

Tratando-se de mídia impressa, nas classes de alfabetização, o uso de livros infantis sempre é bem-vindo pelas crianças pelo conteúdo que ele traz. De acordo com Brasil (2012): “O público infantil, sem dúvidas, tem especial atenção nas narrativas. As histórias prendem a atenção, sobretudo, pelas possibilidades de articulação com suas vivências, sentimentos, desejos, sonhos.”

Mesmo no início do processo de alfabetização em que as crianças ainda não conhecem o código alfabético, é possível realizar um trabalho de leitura motivando os alunos a lerem textos não verbais (livros apenas de imagens). Afinal de contas, a leitura não inicia apenas na codificação e decodificação de letras.

É o que ressalta Brasil (2012, pág. 30):

Os livros de imagens estimulam as crianças a ler textos não verbais, que é uma demanda crescente da sociedade moderna. As imagens estão presentes nas ruas, no computador, nos outdoors, nas revistas, nos livros. Também na esfera artística, a leitura de imagens é de fundamental importância. Saber lidar com pinturas, esculturas, fotografias, ilustrações requer habilidades que podem ser estimuladas desde os anos iniciais na escola.

O trabalho pedagógico que utiliza os livros infantis, que são muito ricos em imagens, pode levar o educando a refletir sobre muitas coisas que estão ao seu redor. Para que isso aconteça, também é de fundamental importância a intervenção do professor neste processo.

5.2 A fantasia nos livros infantis

A literatura infantil é caracterizada pelo mundo da fantasia, por personagens fantásticos e com conteúdos que contrariam o mundo real, pois nas histórias os animais falam, os objetos conversam e os objetos voam. Ao contrário da literatura voltada para o público adulto em que a realidade é o foco central nos enredos e tramas, nos livros infantis predomina todo um contexto caracterizado pela imaginação e através dela é possível fazer o que quiser até mesmo sem sair do lugar. Embora, pouco valorizada ou reconhecida por muitos, as histórias infantis abrangem conteúdos encontrados nas experiências humanas. Segundo Piassi e Araújo (2012, p.54) “No entanto, defendemos neste trabalho que as histórias de fantasia têm, sim, um papel

muito importante e são expressões artísticas legítimas que dizem respeito a experiências humanas verdadeiras.

As mesmas autoras também comentam (2012, p.58):

De todo modo, a ideia de que a realidade só pode ser representada por narrativas realistas é um ponto de vista ingênuo, que não se sustenta na prática. Mais do que isso: ignorar as narrativas de fantasia significa ignorar igualmente representações sobre o mundo real, tanto em seu aspecto natural quanto social, representações a que as crianças estão sujeitas cotidianamente. Dessa forma, julgamos de fundamental importância a abordagem de narrativas de fantasia no contexto de sala de aula.

É interessante ressaltar que a escolha das histórias a serem trabalhadas devem ser analisadas e lidas pelo professor antes de serem trabalhadas na sala de aula para que o conteúdo possa ser aproveitado de forma significativa no aprendizado das crianças.

5.3 As imagens e o contexto social

As imagens fazem parte do dia a dia das pessoas independente do lugar em que elas estejam seja nas ruas, no ônibus, na estrada, nos estabelecimentos públicos ou privados etc. Encontramos diversos tipos de imagens nos meios de comunicação impresso, nos livros didáticos, de histórias infantis e redes sociais. Cada imagem transmite uma mensagem seja ela positiva ou negativa e, muitas vezes, as pessoas sem refletir sobre o que estão visualizando acabam reproduzindo o que foi transmitido. Propagandas e encartes mostram pessoas felizes com roupas novas, com casa própria ou veículo e, para não ficar por fora do contexto, o receptor adquire bens que estão fora do seu orçamento familiar. Momentos de acerto das contas acabam afetando o físico e o emocional deste receptor. Rios e Libânio (2009, p.30) comentam: “A cultura oferece um arcabouço de informações, conceitos e significações.” Estes acontecimentos ocorrem diariamente pelo mundo todo. Os fatores negativos influenciam também as crianças que em muitos casos acabam reproduzindo as situações apresentadas.

É válido pontuar que estes fatores servem como um desafio para o professor que com o auxílio das histórias e imagens pode proporcionar a reflexão sobre as informações transmitidas. Para Zucchi (2012, p.15): “Cabe ao professor ser um mediador entre o aluno e as informações, atualmente abundantes, e também ser aquele que ensina o aluno a buscar essas informações e construir conhecimentos.”

Nesse sentido não significa que a responsabilidade das mudanças sociais seja tarefa totalmente da escola, mas é possível ajudar o indivíduo a refletir sobre as temáticas existentes. E no caso dos alunos em fase de alfabetização, os livros infantis podem colaborar muito.

Nessa abordagem, Piassi e Araújo (2012, p.38) comentam:

Como acreditamos que um dos papéis da escola é justamente a promoção da reflexão sobre os valores sociais e a promoção de mudanças em relação a estados de coisas essencialmente injustos, o caminho para o uso não apenas do livro infantil, mas de qualquer outro material, é a adoção de uma perspectiva crítica.

6 O PAPEL DO PROFESSOR

Diante do cenário de constantes transformações surge o desafio do professor em auxiliar o aluno a transformar a informação em conhecimento. É interessante ressaltar que os alunos já chegam à escola com informações já adquiridas pelas mídias. Cabe então, ao profissional da educação, levar o educando a refletir unindo as informações já adquiridas ao conteúdo abordado, levando-o à análise sobre as temáticas sociais. O docente deixa de ser o transmissor de conteúdos, criando situações de aprendizagem que favoreçam a aprendizagem significativa do educando.

Prado (2005, p. 13) ressalta:

Portanto, o papel do professor deixa de ser aquele que ensina por meio da transmissão de informações – que tem como centro do processo a atuação do professor – para criar situações de aprendizagem cujo foco incida sobre as relações que se estabelecem nesse processo, cabendo ao professor realizar as mediações necessárias para que o aluno possa encontrar sentido naquilo que está aprendendo a partir das relações criadas nessas situações.

Nas classes de alfabetização os livros de histórias infantis são muito utilizados. É um recurso de fácil compreensão se for escolhido de forma a considerar a faixa etária, o conteúdo do livro e a história abordada. Também pode levar o educando, através da intervenção do professor, a confrontar o assunto abordado com a realidade em que ele está inserido.

Nesse aspecto, Bruner (1987) caracteriza a alfabetização como o meio mais poderoso para favorecer a mente. Abrahão (2004, p.48) também destaca:

Assim, a intervenção do professor deve se dar de um modo desafiador, fazendo questionamentos a respeito das hipóteses apresentadas pelos alunos ou trazendo novas situações para que os mesmos possam confrontar suas respostas anteriores com as atuais, no sentido de desestabilizar as suas certezas.

É relevante destacar que o professor deve ter conhecimento da realidade cognitiva dos seus educandos, ou seja, quais conteúdos dominam como pré-requisitos para novas aprendizagens. Além disso, o fato de se ter recursos para desenvolver um trabalho pedagógico rico e atrativo não é o suficiente para que o aluno aprenda. Não basta ter uma sala de aula toda decorada com alfabeto ilustrado, imagens coloridas e atrativas. Para que as imagens possam colaborar na aprendizagem dos alunos é necessário que o professor desempenhe o seu papel levando o educando a refletir, a construir hipóteses, a fazer relações com a sua vida social, a fim de que o mesmo seja um sujeito ativo na sua aprendizagem. Caso isto não aconteça, as imagens servirão apenas como mera paisagem na sala de aula ou na instituição de ensino. O mesmo acontece quando o professor conta ou lê histórias para a classe. Se não houver

intervenção docente e discente a história passará apenas como um simples conto sem relações com a realidade.

De acordo com Tornaghi (2010, p.52):

Para que essa forma contextualizada de aprender se concretize, é importante que o professor instigue o aluno a estabelecer relações entre os aspectos presentes na vida pessoal, social, política e cultural; a mobilizar as competências cognitivas, sociais e emocionais já adquiridas, para novas possibilidades de reconstrução do conhecimento.

Ao mesmo tempo em que o professor alfabetiza, através da sua intervenção no processo de ensino aprendizagem, ele pode levar o educando a confrontar o conteúdo abordado na história (a fantasia) com acontecimentos da vida real. De acordo com Abrahão (2004, p.51):

O outro aspecto no qual a compreensão da leitura e da escrita tem evoluído é o da consciência de sua natureza social e colaborativa. Apesar dos atos de leitura e escrita serem individuais, o contexto nos quais se dão é intrinsecamente social, como são os propósitos que os textos oferecem. Os textos são produzidos para serem lidos e interpretados por um leitor. Mas a criação e a interpretação de textos não se dão em um vazio social. Cada texto existe no contexto de todos os demais, na tradição cultural do leitor e do escritor. E é através do que se conhece e interioriza, às vezes inconscientemente, que se encaminha a sua compreensão.

7 LUDICIDADE NA SALA DE AULA

Ao chegar à escola, a criança está deixando a sua família, seu lar, seus pais para uma nova aprendizagem que fará parte de toda a sua vida. O fato dela estar em uma classe de alfabetização, não significa que ela tenha deixado de ser criança com suas características próprias da faixa etária. Toda criança gosta de brincar, se divertir e ter prazer em determinada atividade.

Quando falamos em lúdico, logo surge a ideia de motivação e diversão. Isto representa a oportunidade de criação e renovação. As brincadeiras trazem grandes benefícios para as crianças no aspecto físico, cognitivo e social. No aspecto físico, o lúdico proporciona as necessidades de crescimento do indivíduo colaborando no desenvolvimento de habilidades motoras e de expressão corporal. No aspecto cognitivo, o brincar contribui para que a criança deixe a timidez produzindo o desenvolvimento do raciocínio e de habilidades como a memória e a atenção. No aspecto social, o lúdico simboliza situações reais levando a criança a interagir com as demais pessoas observando regras e valores humanos.

A experiência do brincar tem passado por diferentes tempos e lugares caracterizada pela continuidade e pela mudança. Para muitos adultos, o brincar é apenas uma perda de tempo, pois transmite a ideia oposta ao trabalho sendo apenas o momento de lazer. Ao brincar a criança desenvolve a imaginação e a criatividade. Baseados nas experiências vividas, os sujeitos reelaboram e reinterpretam situações do seu dia a dia combinando e criando outras realidades. É comum ver as crianças brincando de ser outros como a mamãe, o papai, a professora, a fada etc. Estas ações no brincar envolvem processos articulados entre o já existente e o novo, a experiência real com a fantasia.

Na escola não é diferente. Ao brincar a criança também aprende conteúdos abordados na sala de aula. Por exemplo, ao trabalhar com o jogo da memória a criança desenvolve a percepção visual e a atenção aprendendo ou reforçando o conteúdo exibido nas suas peças. Além disso, aprende a esperar a sua vez e a lidar com os ganhos e as perdas do jogo. As brincadeiras e os jogos pedagógicos são estratégias de fundamental importância na escola.

Nesse aspecto, Brasil (2012, p.8) ressalta: “As brincadeira e os jogos são situações bastante favoráveis de aprendizagem, pois, além de promoverem a interação entre as crianças, contribuem para o desenvolvimento e o bem estar das crianças no ambiente escolar.”

Boquet e Batituci, também defendem que:

As brincadeiras e os jogos lúdicos são práticas que não devem faltar nessa fase da educação, pois permitem a comunicação entre as crianças, a participação ativa delas, além de estimular-lhes à criatividade, o espírito investigativo, a capacidade de levantar hipóteses, despertando-lhes, assim, a coragem de resolver situações problema, de tomar iniciativas, de aumentar a autoestima, de procurar novas informações, etc.(2009, p.9)

Durante uma aula os jogos podem ser organizados em duplas, trios ou até mesmo em grupo. Cabe ressaltar que o papel do professor diante dos jogos e das brincadeiras é de ser o mediador no processo de aprendizagem. Através da observação dos alunos na participação da atividade é possível perceber a maneira da criança interagir com os seus pares para futuras intervenções. Também é possível a elaboração de atividade lúdica coletiva. Em um texto trabalhado, por exemplo, seja a letra de uma parlenda, canção ou qualquer outro tipo de texto, o professor pode brincar de caça palavras fazendo com que os alunos façam o som das palavras a serem procuradas, indagando sobre a letra inicial ou final, a quantidade de sílabas entre outros. Dessa forma, na classe de alfabetização, é possível contemplar todos os níveis de aprendizagem através da intervenção do professor.

Outra forma de elaboração de atividade lúdica é organizar uma proposta a partir da história contada. O professor pode aproveitar os personagens dos livros infantis agregando os assuntos a serem abordados na aula proporcionando a brincadeira e aprendizagem ao mesmo tempo.

Considerando os aspectos mencionados, Boquet e Batituci (2009, p.9) comentam: “Cabe ao (a) professor (a) escolher bem a história a ser contada, a qual deverá ser adequada à faixa etária, ter ilustrações sugestivas e oferecer subsídios para ampliar o vocabulário, desenvolver a linguagem oral, a compreensão, a reflexão e a imaginação criadora.”

Avaliando estes critérios, é pertinente considerar que o professor deve sempre pensar que não pode perder o foco dos seus objetivos nas atividades lúdicas. Enquanto brinca a criança aprende conceitos, valores ou até mesmo reforça saberes já adquiridos. Oliveira (2010, p. 26) destaca: ”Tenha sempre em vista que o seu objetivo, ao utilizar a brincadeira na sala de aula, será sempre o de ensinar conceitos e relações importantes- a brincadeira é apenas o meio divertido para aprender.”

8 CONTRIBUIÇÕES DA TEORIA DE PIAGET

Quando nos referimos ao processo de ensino e aprendizagem, o ponto central está na estrutura de pensamento do sujeito, na maneira em que ele percebe o mundo ao seu redor. Follador (2011) relata que através de estudos Piaget define quatro fatores para a aquisição do conhecimento. Podemos citar a maturação, a experiência, o meio ou transmissão social e a equilibrção.

A maturação, baseada nos princípios da teoria inatista, é considerada importante, porém não é o suficiente se pensarmos que apenas a cronologia do tempo determina o desenvolvimento cognitivo das crianças. A experiência, por sua vez, embasada pelas tendências empiristas, com ênfase na dimensão física, também não é o suficiente para estabelecer o seu desenvolvimento cognitivo. A experiência da criança, tanto no aspecto físico como na lógica matemática, por si só não são consideradas o suficiente para garantir o desenvolvimento. Outro aspecto, o meio ou a transmissão social ocorre através da linguagem e educação.

Neste aspecto, Follador (2011, p.48) afirma:

Gostaria de destacar o terceiro fator, que é o da transmissão social, por que é a ele que se relacionam as histórias infantis e os contadores. Piaget discorre a respeito da atuação do meio social sobre os seres humanos, transformando-os em sua estrutura, forçando-os a reconhecer fatos e signos impostos por uma linguagem já constituída e acabada, que altera seu pensamento, propondo novos valores e impondo obrigações.

Considerando o indivíduo e o meio, a mesma autora também destaca:

O pensamento individual dispõe de uma mobilidade bastante restrita. É através do convívio social, ou seja, do intercâmbio de pensamento que a relação com o outro permite, chamado por Piaget de cooperação, ao longo do desenvolvimento, que passamos a coordenar as relações entre pontos de vista distintos. A capacidade do sujeito em operar com aquilo que lhe é transmitido socialmente, através das coordenações que realiza é que permite ao sujeito a cooperação. E é a cooperação entre os indivíduos que permite que os conceitos conservem o sentido e definição coletivos. (FOLLADOR, 2011, p.49)

Já a equilibrção refere-se à necessidade que a estrutura cognitiva tende a se desenvolver para se defrontar com as demandas ambientais. Segundo a teoria piagetiana, as estruturas cognitivas mudam através de processos de adaptação: assimilação e acomodação. A assimilação é a interpretação de eventos relacionados a estruturas já existentes e a acomodação consiste na mudança de estrutura cognitiva para compreender o meio.

Considerando estes aspectos na escola, Ferreiro e Teberosky (1985, p.33) comentam “Os avanços escolares são, então, o resultado de assimilar um determinado tipo de ensino.”

O estudo piagetiano valoriza o erro da criança, pois percebe que a lógica da criança difere da lógica do adulto, aspecto a ser avaliado no processo de ensino e aprendizagem. Também defende em seus estudos o desenvolvimento intelectual em estágios, sendo eles o sensório motor (de 0 a 2 anos), pré operacional (de 2 a 6 anos), operatório concreto (de 7 a 11 anos) e operações formais (de 12 anos em diante) de acordo com a subjetividade do sujeito, podendo variar de indivíduo para indivíduo.

Esta teoria muito tem contribuído para a elaboração de materiais didáticos e atividades para as crianças da classe de alfabetização, pois cada aluno é um ser único, mesmo estando em uma sala com demais crianças. Segundo Weiss (2004, p. 105) “Dentro de uma visão piagetiana, o conhecimento se constrói pela interação entre o sujeito e o meio, de modo que do ponto de vista do sujeito, ele não pode aprender algo que esteja acima do seu nível de competência cognitiva, ou seja, seu nível de estrutura cognoscitiva”.

A tabela 1 mostra resumidamente as características de cada estágio.

Tabela 1 - Descrição dos estágios do desenvolvimento cognitivo.
Fonte: (Piaget, 1967).

Estágio	Faixa etária	Características
Sensório-motor	0 - 2 anos	Evolução da percepção e motricidade
Pré-operatório	2 – 7 anos	Interiorização dos esquemas de ação, surgimento da linguagem do simbolismo e da imitação deferida.
Operatório Concreto	7 – 11 anos	Construção e descentração cognitiva; compreensão da reversibilidade sem coordenação da mesma; classificação, seriação e compensação simples
Operatório Formal	Acima de 11 anos	Desenvolvimento das operações lógicas matemáticas e infralógicas, da compensação complexa (razão) e da probabilidade (indução de leis)

Fonte: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1982-21702011000400002&script=sci_arttext

8.1 A criança e a representação

Toda a criança gosta de brincar e durante as brincadeiras ela interage através da imaginação fazendo as suas representações. Follador afirma (2011) que, segundo Piaget, a capacidade representativa da criança, é notória no início do período sensório-motor, embora não seja ainda representação, propriamente dita, visto que significados e significantes se deparam indiferenciados. A representação de um significado é chamada de função simbólica ou semiótica.

Follador (2011) destaca que no nível operatório, por volta dos 7 a 8 anos a criança será capaz de operar através de signos, pois eles não guardam relação entre si, por ter características arbitrárias, pois senão fossem, segundo a autora, a criança teria dificuldade para uma comunicação entre sujeitos. A linguagem é uma forma de representação através de signos seguidos pela imitação, o jogo simbólico, o desenho e as imagens. Na imitação, a criança é capaz de representar interiormente muitos modelos adquiridos pelo meio. No jogo simbólico, além do aspecto imitativo das situações, a criança vai se adaptando conforme os seus desejos. Neste caso, é muito importante o brincar. Conforme Follador (2011, p.47):

Ao brincar com as histórias, ou seja, ao ser capaz de transportar-se simbolicamente para o mundo imaginário a que essas brincadeiras nos levam, onde tudo é possível, a criança joga interagindo com sua imaginação, inventando soluções, elaborando conflitos, vivenciando papéis.

9 ANÁLISE DOS DADOS

Com base nos objetivos propostos de avaliar da utilização de recursos midiáticos já existentes na escola, a fim de proporcionar um ambiente alfabetizador caracterizado pelo lúdico e pela reflexão, a análise dos dados será organizada de acordo com as histórias trabalhadas.

Chapeuzinho Vermelho

Durante a contagem da história foi possível observar a atenção das crianças ao ouvir a pesquisadora/ professora. Não tivemos interrupções dos alunos durante a contação.

No diálogo orientado, combinamos que um de cada vez deveria falar. A turma foi questionada com as seguintes indagações: Os animais falam na vida real? Qual o problema inicial? O que pode ser comparado a um lobo, como foi o da história? O problema ocorrido poderia ser evitado? Como? Quais os perigos que encontramos ao redor da nossa escola? As mães/pais ou responsáveis orientam vocês?

As crianças responderam com entusiasmo, demonstrando muita ansiedade, pois muitos levantaram a mão para falar ao mesmo tempo e alguns interrompiam a vez do colega. A docente organizou este momento fazendo a lembrança das combinações. No geral, as respostas foram coerentes às situações reais. Os alunos responderam que na história tudo acontece e os objetos e animais falam. Compararam o lobo com os bandidos que roubam crianças. Além disso, com a intervenção docente conseguiram relacionar estes fatos às notícias transmitidas pelos meios de comunicação. Na escola, um dia antes da contação da história havia acontecido de um aluno não esperar a sua mãe buscá-lo na hora a saída e acabou indo com uma pessoa estranha. Foi interessante analisar que as crianças fizeram a relação do menino à história contada, pois a desobediência à mãe causou o problema. A maioria relatou que, principalmente as mães, dão orientações sobre os perigos. Três alunos não declararam nada a respeito.

No momento do reconto da história, quatro alunos se prontificaram a recontar a narrativa. Dentre estes, apenas um se perdeu na fala, pois havia se esquecido da sequência no meio do relato.

Nas demais atividades a fala das crianças seguiu a mesma linha de raciocínio, sempre citando fatos reais. Nos desenhos, foi visível o entendimento das crianças nas representações de suas prevenções em diversas situações. Após esta atividade as crianças fizeram o registro

da mesma desenhando situações corretas para evitar situações constrangedoras que ocorrem na atualidade assim como aconteceu com a personagem da história. Os desenhos também contemplaram a proteção que os pais representam a elas bem como as consequências da desobediência, o que ocorreu com a personagem Chapeuzinho Vermelho. Tivemos a representação de fatos da escola, pátio da casa, ao caminhar na rua e até o mercado (devido à notícia de uma menina que foi abordada no supermercado quando ela estava acompanhada pela mãe), entre outros.

A turma ficou despertada para ler livros de histórias. Antes do projeto, quando terminavam as atividades, as crianças pediam para pegar jogos, no decorrer do projeto, após o término das tarefas, começavam a visitar o cantinho da leitura e selecionar um livro baseado na antecipação da leitura através da imagem.

Além disso, o uso de recursos visuais, como as imagens de fonemas v e f, baseados no V de vermelho e F de floresta contribuíram muito, pois alguns trocavam fonemas na hora da escrita. Seguem exemplos de troca de fonemas entre os alunos:

Antes	Após o uso do recurso visual
Vita	Fita
Cafalo	Cavalo
Filão	Vilão

É interessante destacar que durante a semana houve uma briga na sala de aula e um menino ameaçou o outro. Uma das meninas, logo já relatou dizendo que o colega estava com pensamento de lobo mau. Fato de que as crianças estavam relacionando a história com acontecimentos reais.

Pinóquio

Na história do Pinóquio não foi diferente, a reflexão sobre os perigos que as crianças correm foi muito forte entre os alunos. Após o conto, foram feitos os seguintes questionamentos: Qual o problema inicial? Isto acontece na realidade? Vocês já se sentiram assim? O que fizeram para mudar a situação? Qual foi o erro do Pinóquio? Que problemas ele causou? Os problemas poderiam ser evitados? Como?

Os relatos foram de que o problema de tudo foi a mentira do personagem. Ele poderia ter evitado o problema se tivesse obedecido a seu pai Gepeto. Através da intervenção docente

falaram que tudo se resolveu, mas que na vida real nem sempre dá certo. Todos relataram que já mentiram um dia e alguns até citaram as consequências.

No momento do reconto da narrativa, foi possível observar o avanço no domínio a ansiedade. A turma já sabia as regras e aguardavam a sua vez de falar sem levantar as mãos. Desta vez, seis alunos recontaram a história demonstrando fidelidade aos acontecimentos, fazendo os relatos com as suas próprias palavras. Três alunos precisaram de ajuda para lembrar-se de alguns fatos.

Através de desenhos e representações escritas as crianças reforçavam os valores aprendidos com as histórias. Outra situação abordada nas duas histórias foi a questão da criança não seguir qualquer conselho de estranhos como ocorreu com a Chapeuzinho Vermelho ouvindo o estranho lobo mau e o Pinóquio seguindo conselhos de estranhos para ir ao circo. O registro destas atividades, demonstradas com desenhos, mostrava as formas de proteção que cada criança tinha na sua vida real. Pai e mãe eram considerados a fada madrinha da história. Esta atividade proporcionou o conhecimento da realidade de cada criança. A cada história, o trabalho lúdico e a ênfase com as imagens fizeram com que as crianças mudassem até mesmo a postura na sala de aula.

As imagens dos fonemas e letras para as atividades de escrita colaboraram para a percepção da escrita correta. Neste caso foi enfatizado o P de Pinóquio e o B de baleia para a construção da escrita de palavras e pequenos textos. Este avanço foi notório na escrita dos bilhetes para o Pinóquio. Esta atividade colaborou para a avaliação dos níveis de escrita das crianças, baseados nos estudos de Emilia Ferreiro.

Maria vai com as outras

Durante o momento da narrativa Maria vai com as outras, surgiram algumas abordagens de crianças falando espontaneamente do que também acontecia na escola. Fato que comprovou o entendimento e o confronto da fantasia do livro à realidade da turma. No diálogo orientado tivemos os seguintes questionamentos pela professora: Qual era o problema da personagem principal? Por que vocês acham que ela copiava as atitudes das outras ovelhas? É correto? Ela pensava antes de agir? Isso acontece conosco? Em que momentos?

Após a organização do momento das falas, as crianças começaram a relatar que o problema da personagem era o fato dela seguir as outras, pois a mesma não pensava antes de agir. Em forma de coral, pois todos falaram juntos, responderam que isso acontecia na vida real.

Sem a intervenção docente para o prosseguimento, as crianças já falaram que algumas atitudes de imitação também aconteciam na escola como o bullying, a violência na hora do recreio, desobediências como correr no corredor da escola, pois às vezes alguns alunos viam outros e corriam juntos sem saber o motivo. Além destas, as palmas também foram citadas. Alunos dos anos finais passavam pelo corredor e outras crianças começavam a bater palmas também. Aproveitamos este momento para fazer a lista dos acontecimentos no quadro enquanto as crianças falavam. Fizemos a leitura coletiva seguida pela dramatização da história com toda a turma, conforme a professora ia lendo as crianças dramatizavam. O momento do relato da história teve a participação de uma quantidade maior de alunos voluntários em relação às narrativas anteriores. Nesse aspecto, Boquet e Batituci (2009) ressaltam que o relato de histórias, dramatizações, adivinhações e conversas informais são algumas formas de trabalhar a oralidade da criança.

Na alimentação foi destacado o fato da Maria comer salada de jiló sem gostar. Então foi questionado: Algum de vocês já comeu algo sem gostar para imitar alguém? Algumas disseram que sim e outras balançaram a cabeça com a mesma resposta. Um dos fatos foi o do chiclete, pois sabiam do malefício para a saúde bucal, mas que mascavam para imitar a pessoa que ofereceu. Através do desenho foi possível observar a reflexão das crianças. Na atividade é bom ser Maria vai com as outras, elas desenharam que é bom imitar comportamentos de uma alimentação saudável relacionando frutas, verduras e legumes. Na questão não é bom ser Maria vai com as outras desenharam chicletes, refrigerante, balas e pirulitos.

Oralmente dividimos a história em começo, meio e fim para análise das atitudes de Maria. No começo ela agia sem pensar. E no meio? Apenas um aluno se deu conta de que ela começou a ser reflexiva, pois questionava consigo mesmo que não gostava de jiló. No final ela viu que ia se dar mal e começou a pensar antes de imitar a atitude.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao concluir o trabalho com base nos estudos desempenhados no curso de Mídias na Educação-UFRGS pode-se considerar que a educação na sociedade atual desempenha um grande desafio para os educadores. A sociedade que passa por grandes transformações durante uma época em que a tecnologia tem ganhado cada vez mais espaço, as pessoas são constantemente influenciadas por fatores positivos e negativos e estas influências são notáveis no ambiente escolar. As crianças, muitas vezes não demonstram interesse por aulas mecânicas sem sentido com a sua realidade. É necessário que os educadores reflitam a respeito do trabalho pedagógico desempenhado com as séries iniciais, pois o professor pode marcar a história de um aluno durante a sua vida inteira, pois ele também é um agente influenciador.

Considerando esta realidade convém ressaltar que as famílias cada vez mais transportam para a escola responsabilidades que deveriam ser suas. Isto acarreta uma responsabilidade ainda maior para a escola, pois ainda é necessário, além dos conteúdos conceituais, ensinar os alunos a se portarem, a usar as palavras mágicas, como se diz, do bom dia, boa tarde, com licença, por favor, e desculpa. Sem falar ainda que a falta de recursos é outro fator que desanima qualquer profissional. E por se tratar de crianças é de fundamental importância apresentar algo colorido. Sendo assim, é necessário que o profissional da educação tenha criatividade para não cair na mesmice para alcançar o interesse dos educandos.

Tratando-se de turmas de alfabetização, o desafio torna-se ainda maior, pois além de ensinar a ler e a escrever, é necessário levar a criança a pensar sobre a sua realidade desenvolvendo a sua autonomia. Durante a prática em sala de aula foi possível refletir que a sociedade está composta de um cenário de indivíduos autônomos, porém não reflexivos. Ao contemplar as notícias transmitidas pelas mídias é possível observar problemas sociais desencadeados, muitas vezes, por pessoas consideradas inteligentes, porém que não as usam em boas causas, querendo resolver as situações com as suas próprias mãos de maneira completamente errada.

Neste aspecto, cabe refletir ainda mais que o papel da educação no cenário atual visa à formação de indivíduos ativos e mais do que nunca reflexivos.

Outro detalhe que merece destaque é que as crianças, muitas vezes, tratadas por pequenas demais, também estão sendo vítimas de indivíduos autônomos. Por isso, é necessário que o trabalho reflexivo na escola seja desempenhado desde os anos iniciais. Educadores se preocupam em vencer os conteúdos, o que não está errado, porém a análise e a

reflexão também devem ser trabalhadas diariamente em sala de aula de acordo com o nível cognitivo das crianças.

Tarouco (2014, p. 285) ressalta:

A prática reflexiva que queremos, que queremos que nossos alunos desenvolvam, é um desafio que todo professor deve almejar como forma de realizar seu fazer pedagógico, consciente, criterioso e de acordo com a realidade social na qual nossos educandos estejam inseridos.

O fazer pedagógico não se baseia somente nas ferramentas de trabalho. Apenas estar cheio de recursos não é o suficiente para que a aula seja exitosa, o papel do educador como mediador no processo de ensino e aprendizagem ainda merece destaque neste caso. É preciso agregar os recursos com a intervenção pedagógica com um olhar voltado a situação de cada dia na sala de aula.

É interessante também que o professor tenha consigo em mente de que é necessário estar sempre atualizado das teorias que podem guiá-lo a uma prática exitosa. Muitos fazem cursos e especializações e continuam com as práticas pedagógicas antigas. A reflexão deve partir do próprio profissional.

REFERÊNCIAS

- ABRAHÃO, Maria Helena Menna Barreto et alii (Orgs.) **Avaliação e erro construtivo libertador: Uma teoria- Prática Includente em Educação**. Porto Alegre: 2º Edição, 2004.
- ALMEIDA, Maria Elizabeth Biancocini; PRADO, Maria Elisabette Brisola Brito. Apresentação da Série Integração de tecnologias com as mídias digitais. In: **Boletim do Salto para o Futuro**. Brasília: MEC, SEED, 2005.
- BOOKS, Yoyo. **Chapeuzinho Vermelho e outros contos de Grimm**. [S.l.] Yoyo Books, 2013.
- BOUQUET, Graça. BATITUCI, Graça. **Letramento Divertido**. Belo horizonte: FAPI, 2008.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: educação é a base**. Disponível em <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/bnc20dez-site.pdf>. Acesso em 14/10/2018.
- BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto nacional pela educação na idade certa: ludicidade na sala de aula: ano 01 unidade 04**. Brasília: MEC, SEB, 2012.
- BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto nacional pela educação na idade certa: alfabetização para todos: diferentes percursos, direitos iguais: ano 01 unidade 07**. Brasília: MEC, SEB, 2012.
- BRUNER, J.S. **O processo da educação**. São Paulo: Nacional, 1987.
- COLLODI, Carlo. **Pinóquio**. [S.l.] FTD, 2013.
- CURY, Augusto. **Pais brilhantes e professores fascinantes**. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.
- FERREIRO, Emília, TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto alegre: Artes Médicas, 1985.
- FOLLADOR, Simone Fátima Halabura. **Do sabor de contar histórias ao saber sobre histórias para ouvintes: estudo sobre a contribuição da contação de história ao desenvolvimento do pensamento na criança**. Dissertação. UFRGS. Porto Alegre, 2011.
- FRANCHI, Eglê. **Pedagogia do alfabetizar letrando: da oralidade à escrita**. São Paulo: Cortez, 2012.
- OLIVEIRA, João Batista Araújo. Programa Alfa e Beto de alfabetização - **Manual de consciência fonêmica**. Brasília: Instituto Alfa e Beto, 2010.
- ORTHOFF, Silvia. **Maria vai com as outras**. [S.l.] Ática, 1993.
- PIASSI, Luis Paulo de Carvalho; ARAÚJO, Paula Teixeira. **A literatura infantil no ensino de Ciências: propostas didáticas para os anos iniciais do Ensino Fundamental**. São Paulo: Edições SM, 2012.
- POUGY, Eliana. **Ápis: Arte 4º e 5º ano**. São Paulo: Ática, 2014.
- RIOS, Zoé; LIBÂNIO, Márcia. **Da escola para casa: Alfabetização**. Belo Horizonte: RHJ, 2009.
- SOARES, Magda. **Letramento**. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

_____, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

TAROUCO, Liane Margarida Rockenbachet alii (Orgs.) **Objetos de aprendizagem: teoria e prática**. Porto Alegre: Evangraf, 2014.

TORNAGHI, A.J.C.; PRADO, M.E.B.B.; ALMEIDA, M.E.B. **Tecnologias na educação: ensinando e aprendendo com as TIC: Guia do cursista**. Brasília: [s.n], 2010.

ZUCCHI, Bianca Barbagallo. **O ensino de história nos anos iniciais do ensino fundamental: teoria, conceitos e uso de fontes**. São Paulo: Edições SM, 2012.

APÊNDICE A

Cronograma de atividades

1º semana: História: Chapeuzinho vermelho

SEGUNDA-FEIRA	TERÇA-FEIRA	QUARTA-FEIRA	QUINTA-FEIRA	SEXTA-FEIRA
*Apresentação da história * Diálogo orientado sobre a imagem da história *Desenho	*Dramatização da história * Apresentação e diálogo sobre a imagem *Jogo da trilha*Atividade escrita	*Apresentação da imagem *Diálogo sobre a imagem *Atividade com encartes	*Apresentação da imagem *Diálogo *Musicalização *Atividade com notícias	*Apresentação da imagem *Brincadeiras na quadra *Registro das brincadeiras

APÊNDICE B

Cronograma de atividades

2º semana: História: Maria vai com as outras

SEGUNDA-FEIRA	TERÇA-FEIRA	QUARTA-FEIRA	QUINTA –FEIRA	SEXTA-FEIRA
*Apresentação da história * Diálogo orientado sobre a imagem da história *Desenho	*Dramatização da história * Apresentação e diálogo sobre a imagem *Jogo escrita	*Apresentação da imagem *Diálogo sobre a imagem *Pintura chefe manda	*Apresentação da imagem *Diálogo *Musicalização *Atividade com notícias da escola *Histórias matemáticas	*Apresentação da imagem *Brincadeiras na quadra *Registro das brincadeiras

APÊNDICE C

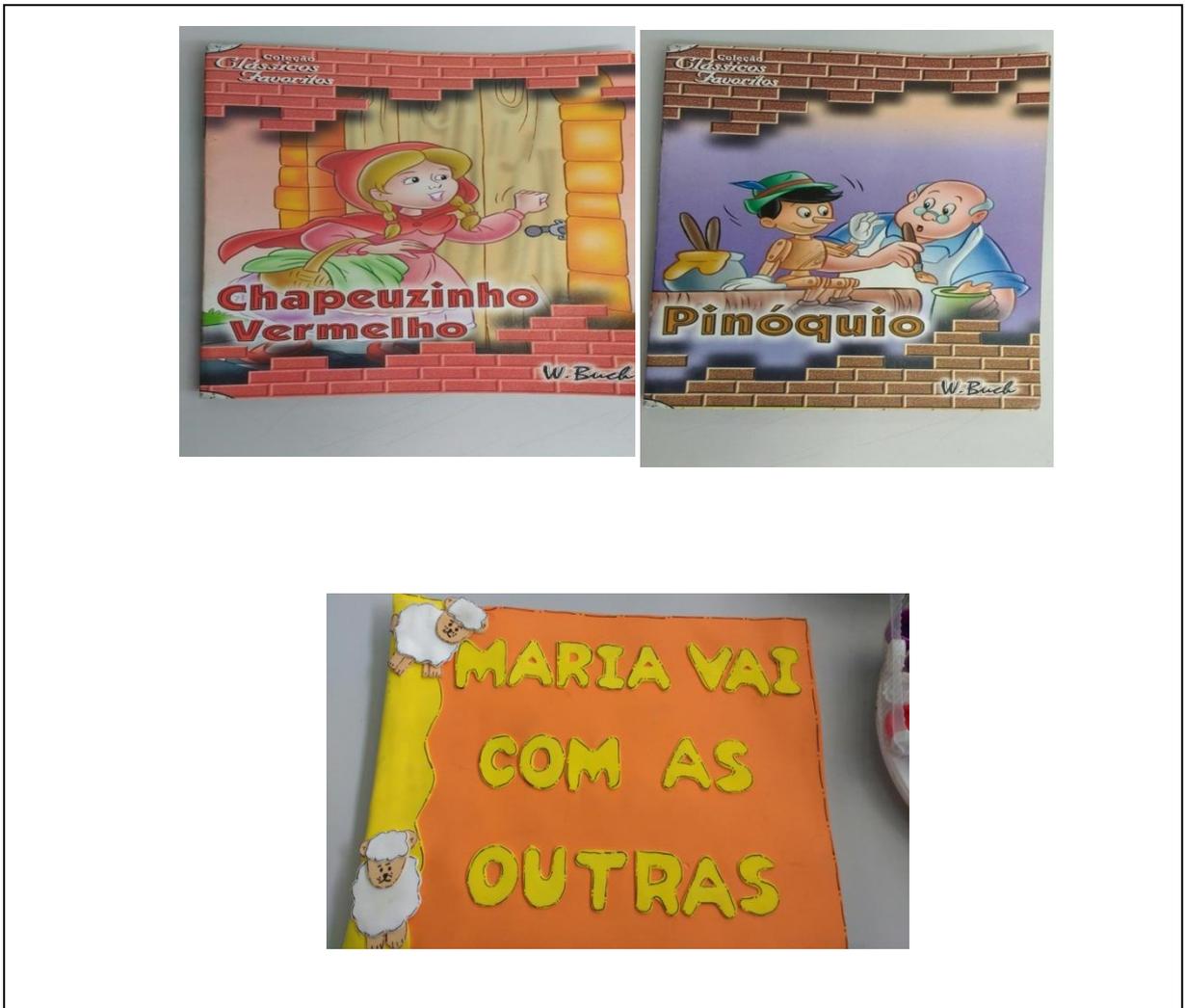
Cronograma de atividades

3º semana: História: Pinóquio

SEGUNDA-FEIRA	TERÇA-FEIRA	QUARTA-FEIRA	QUINTA –FEIRA	SEXTA-FEIRA
*Apresentação da história * Diálogo orientado sobre a imagem da história *Desenho	*Dramatização da história * Apresentação e diálogo sobre a imagem *Jogo da verdade ou mentira *Atividade escrita	*Apresentação da imagem *Diálogo sobre a imagem *Atividade com pintura, recorte e colagem *Brincadeira morto/vivo	*Apresentação da imagem *Diálogo *Musicalização *Atividade tipos de paisagem *Desenho *Histórias matemáticas	*Apresentação da imagem *Brincadeiras na quadra *Registro das brincadeiras

ANEXOS

Anexo 1- Recursos para a contação/leitura das histórias



Anexo 2- Recursos para as brincadeiras/jogos:





Bingo



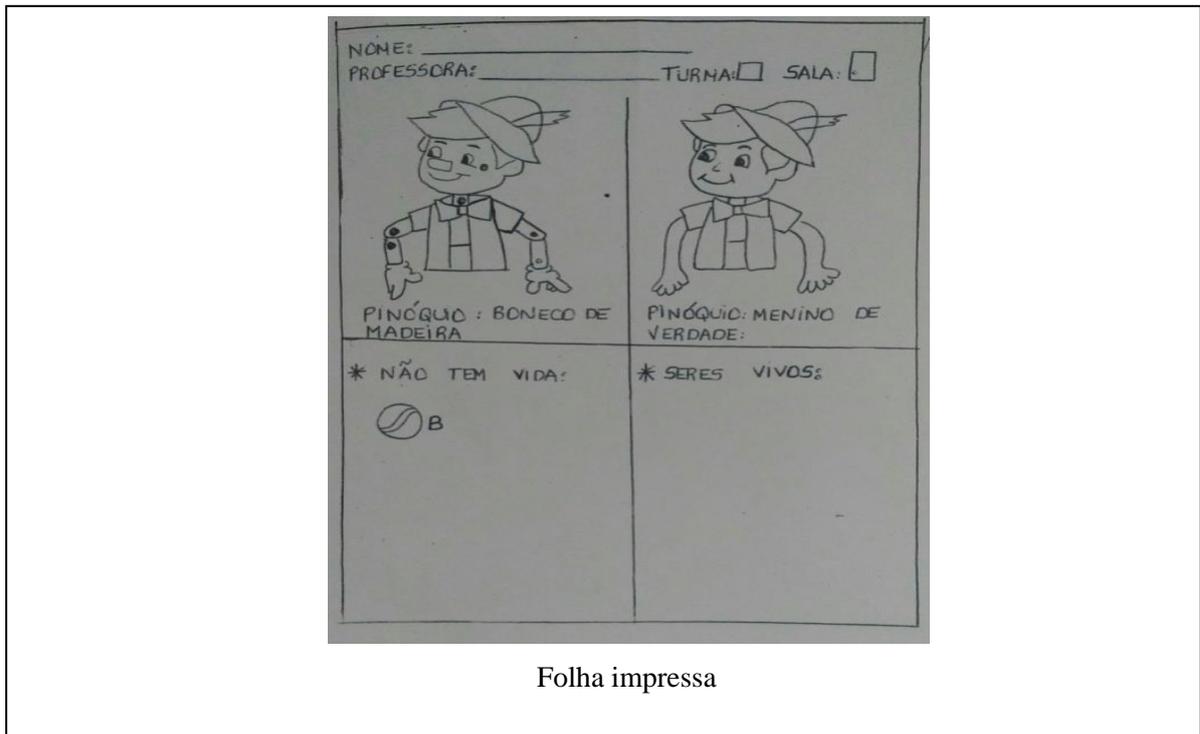
Jogo da memória no quadro de pregas

Anexo 3: Recursos para teatro



Máscaras

Anexo 4 : Recursos para trabalho com as imagens



Anexo 5: cartazes utilizados na escrita

